

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Simpulan**

Museum Sonobudoyo merupakan salah satu museum negeri yang dikelola oleh Dinas Kebudayaan Yogyakarta. Memiliki koleksi terbanyak kedua di Indonesia dan cerita dalam pembangunannya menjadikan Museum Sonobudoyo Yogyakarta Istimewa. Pada era pariwisata 4.0 menjadikan wisatawan menjadi sangat mudah menjangkau objek wisata tujuannya dengan memanfaatkan digitalisasi. Berbagai objek wisata juga berlomba-lomba menerapkan konsep digital yang bertujuan untuk menarik kunjungan.

Penerapan konsep digital pada Museum Sonobudoyo benar-benar terfokuskan di awal tahun 2019. Fasilitas, akses dan segala informasi Museum Sonobudoyo dapat dengan mudah dicari dengan memanfaatkan digitalisasi. Konsep digitalisasi pada Museum Sonobudoyo terbukti mampu menarik kunjungan wisatawan. Jumlah kunjungan pada tahun 2018 yaitu sebelum penerapan konsep digital sebanyak 34.549 pengunjung dan di tahun 2019 yaitu setelah penerapan konsep digital sebanyak 61.873 pengunjung. Berdasarkan wawancara Penulis dengan pengunjung museum sebanyak 80% mengatakan puas dan ingin kembali lagi ke Museum Sonobudoyo bahkan akan merekomendasikan juga ke orang di sekeliling pengunjung.

Namun dalam penerapan digitalisasi pada Museum Sonobudoyo juga harus memperhatikan beberapa kekurangan. Museum Sonobudoyo masih

tertinggal dari penerapan konsep digitalisasi yang masih sedikit dan eksistensi dengan objek wisata yang sama.

## **B. Saran**

Beberapa masukan dan saran dari Penulis untuk pengembangan Museum Sonobudoyo Yogyakarta adalah sebagai berikut:

1. Pelebaran dan memberikan akses bagi pengunjung disabilitas agar dapat menikmati perjalanan di Musueum Sonobudoyo.
2. Perawatan dan Pengecekan terhadap produk digital yang berada di Museum Sonobudoyo Yogyakarta.
3. Penambahan produk/penerapan konsep digital pada benda koleksi museum yang berbeda dari konsep-konsep museum pada umumnya.
4. Mengurangi produk/penerapan konsep digital pada benda koleksi museum dengan sentuhan fisik selain karena masa pandemic *covid-19* juga diharapkan produk digital tersebut bertahan lama dan tidak mengecewakan pengunjung.
5. Penyediaan ruangan dan konsep belajar sambil bermain bagi anak balita dan anak-anak yang belum pandai membaca agar bisa menikmati ketika mengunjungi Museum Sonobudoyo Yogyakarta.
6. Bekerjasama mempromosikan dengan *platform-platform* yang telah dipercaya konsumen dalam industri pariwisata.